



Experiencia del baloncesto 3x3 en Primaria con una hibridación de los Modelos Comprensivo y de Educación Deportiva

Basketball 3x3 in Primary Education with a hybridization of the pedagogical models Teaching Games for Understanding and Sport Education

Alberto Fernández-Hernando^{1*}

¹CEIP Santiago Ramón y Cajal, Alcorcón (Madrid)

*Autor para correspondencia: alberto.fernandezhernando@educa.madrid.org

DOI: <https://doi.org/10.55166/reefd.v438i3.1155>

RESUMEN

El baloncesto, uno de los deportes más populares en el mundo, puede convertirse en una potente herramienta educativa. La presente experiencia se llevó a cabo con cuatro grupos del tercer ciclo de Educación Primaria que, durante catorce sesiones y a través de la hibridación de los modelos pedagógicos Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva y Modelo de Educación Deportiva, se introdujeron en los aspectos técnico-tácticos básicos del baloncesto 3x3. A lo largo del artículo se presenta la Unidad Didáctica al completo: desde una relación de las sesiones con sus correspondientes actividades hasta el proceso de evaluación, pasando por el uso de recursos impresos que servirán de apoyo (carteles) o para el trabajo de conceptos tácticos (fichas de situaciones tácticas). Las conclusiones extraídas tras la puesta en práctica de la propuesta fueron muy positivas, habiéndose favorecido una participación igualitaria del alumnado y viéndose una mejora en el control de la excesiva competitividad y, por lo tanto, una reducción de los conflictos que se generaban. Además, se observó una transferencia de las habilidades técnico-tácticas trabajadas durante las sesiones, que se incorporaron durante el juego en el tiempo de recreo.

Palabras clave: baloncesto; modelos pedagógicos; valores; competitividad.

ABSTRACT

Basketball, one of the most popular sports in the world, can become a powerful teaching tool. The present experience was carried out with four groups of the third cycle of Primary Education that, during fourteen sessions and through the hybridization of the pedagogical models Teaching Games for Understanding and Sports Education, were introduced to the basic technical-tactical aspects of 3x3 basketball. Throughout the article, the entire Didactic Unit is presented: from a list of the sessions with their activities to the assessment process, including the use of printed resources that will serve as support (posters) or for the work on tactical concepts. (tactical situation sheets). The conclusions drawn after putting the proposal into practice were very positive, having favored equal participation and seeing an improvement in the control of excessive competitiveness and, therefore, a reduction in the conflicts that were generated. In addition, a transfer of the technical-tactical skills worked on during the sessions was observed, which were incorporated to the game during playground time.

Keywords: basketball; pedagogical models; values; competitiveness.

INTRODUCCIÓN

De entre todos los contenidos abordados por la Educación Física a lo largo de la historia, la enseñanza de los deportes ha ocupado un papel central. Sin embargo, siguiendo a González-Víllora et al. (2021), esta enseñanza ha sido descontextualizada, centrada en el maestro y basándose en el desarrollo de las habilidades técnicas a través de tareas repetitivas.

Esta manera de enseñar ponía al alumnado en un segundo plano, siendo meros receptores de una información que debían reproducir. Con el paso del tiempo, estos planteamientos cambiaron y gracias a autores como Bunker y Thorpe (Modelo Comprensivo) o Siedentop (Modelo de Educación Deportiva) se puso al alumnado en el centro del proceso, dándole responsabilidad en su aprendizaje y convirtiendo al maestro en un facilitador del mismo.

Esta propuesta trata de aportar datos y valor a la hibridación de estos dos modelos, pues tal y como señala Méndez (2011) no hay mucha investigación empírica acerca de esta cuestión.

A pesar de ello, sí existen experiencias en este campo. Una de las más destacadas es la llevada a cabo por Hastie y Curtner-Smith (2006) que desarrollaron una Unidad Didáctica de 22 sesión acerca de deportes de golpeo y fildeo. En ella se concluyó que la hibridación de estos modelos potencia las características de ambos y el alumnado se mostró más competente y culto, características que busca el Modelo de Educación Deportiva. De igual manera, el alumnado adquirió las habilidades tácticas propias de estos deportes, siendo capaces de transferirlas de unas modalidades a otras, trabajo al que el Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva da mucha importancia.

Al abordar el baloncesto 3x3 desde una hibridación de estos dos modelos se va a buscar crear deportistas competentes, cultos y entusiastas, que además sean capaces de llevar a la práctica las habilidades técnico-tácticas propias de este deporte.

PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO DE LA EXPERIENCIA

Contextualización

La experiencia se ha llevado a cabo en un Centro de Educación Infantil y Primaria de una localidad al sur de Madrid. El alumnado con el que se ha trabajado es de los cursos 5º y 6º de Educación Primaria, teniendo estos entre diez y doce años.

Entre el alumnado se encuentra una heterogeneidad considerable en cuanto a las habilidades motrices y capacidades físicas. De igual manera, son frecuentes los conflictos cuando se llevan a cabo actividades deportivas, derivados de una excesiva competitividad, así como de una falta de valores deportivos.

Justificación

Teniendo en cuenta todas las características anteriormente citadas, se decide llevar a cabo una Unidad de Programación Didáctica de baloncesto 3x3 a través de la hibridación de los modelos Comprensivo y de Educación Deportiva.

En primer lugar, se elige el baloncesto al observar que el alumnado juega a este deporte en las horas de recreo, pero desconoce las normas básicas (pasos, dobles, faltas, etc.). Además, se escoge la modalidad 3x3 en lugar del clásico 5x5 porque, al utilizarse grupos y espacios reducidos (media pista), se ofrece un mayor tiempo de práctica real al alumnado, haciéndoles más partícipes en el juego, a la vez que se disminuyen las limitaciones que puedan surgir por la condición física, pues al jugar en una sola canasta los desplazamientos y las distancias recorridas se reducen, lo que hace de esta modalidad menos exigente físicamente. De igual modo, al tratarse de equipos tan pequeños, el alumnado menos hábil, que muchas veces es ignorado por los compañeros cuando hay equipos muy numerosos, tendrá una mayor participación en el juego.

El baloncesto también ofrece unas potentes herramientas para luchar contra los conflictos que aparecen por la excesiva competitividad, como las faltas de respeto a compañeros, rivales y árbitros. El propio reglamento del baloncesto sanciona estas acciones con faltas técnicas, lo que propicia que cada vez se produzcan menos. Además, para esta propuesta se diseñan otras medidas como otorgar puntos por *fair play* en los partidos, la creación de rutinas de saludar a los rivales antes y después de cada partido, reflexionar sobre los conflictos ocurridos o empatizar con la labor arbitral.



Tradicionalmente, en la enseñanza del deporte en la escuela, se ha puesto el foco en las acciones técnicas, muchas veces de manera repetitiva y descontextualizada. En contraposición a esto, la propuesta aquí expuesta va a tratar de tener un enfoque cognitivo que desarrolle los mecanismos perceptivos, decisionales y de ejecución. Para dar respuesta a estas necesidades se recurre a los ya citados modelos Comprensivo y de Educación Deportiva.

Para el desarrollo de la Unidad de Programación Didáctica, se ha tenido en cuenta la legislación vigente, destacando el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

Objetivos

General

Generar un conocimiento profundo de los principios básicos del baloncesto, creando jugadores inteligentes y cultos, capaces de aplicar habilidades técnico-tácticas en situaciones de práctica real y que valoren la cultura deportiva.

Específicos

- Desarrollar las habilidades técnicas de lanzamiento, pase y bote específicas del baloncesto.
- Valorar la cultura deportiva y mostrar respeto hacia los demás participantes.
- Conocer las normas básicas del baloncesto 3x3.
- Aplicar habilidades tácticas en contextos reales de juego.

Competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos

Dentro del currículo oficial se nos marcan una serie de elementos que debemos tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la labor docente. Algunos de esos elementos son las competencias específicas, los criterios de evaluación y los contenidos, todos ellos propios del área de Educación Física. En la Tabla 1 se muestran aquellos elementos que se van a trabajar dentro de la Unidad de Programación Didáctica, interrelacionados entre ellos y con ejemplos de actividades en las que se desarrollarán.

Tabla 1

Relación de competencias específicas, criterios de evaluación, contenidos y actividades.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos	Actividades
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	1.4. Identificar conductas que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a la desigualdad.	Gestión emocional que pueda desencadenar actitudes, conductas y estados que dificultan el desarrollo personal y escolar. Estrategias de afrontamiento y gestión como medio para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica o deportiva de todos y para todos. Concepto de fair play o “juego limpio”. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.	A pesar de llevarse a cabo durante toda la Unidad Didáctica, su trabajo destaca durante los partidos al tener que respetar las decisiones de los árbitros y durante los entrenamientos de las sesiones siete a nueve al tener que convivir dentro del grupo y llegar a acuerdos.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las situaciones obtenidas. 2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.	Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles). Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. Iniciación a la práctica deportiva, gestos técnicos básicos. Creatividad motriz: adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración y oposición.	Se trabajan durante toda la Unidad Didáctica, pero destacan: los juegos deportivos de las seis primeras sesiones para la iniciación a las habilidades motrices específicas, así como el trabajo del desmarque y otras nociones tácticas; y los partidos para la aplicación de estas habilidades en contextos de práctica real.



3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. 3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.	Gestión emocional que pueda desencadenar actitudes, conductas y estados que dificultan el desarrollo personal y escolar. Estrategias de afrontamiento y gestión como medio para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica o deportiva de todos y para todos. Concepto de fair play o “juego limpio”. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.	Destaca su trabajo entre las sesiones siete y nueve pues durante el tiempo de entrenamiento tendrán que hacer uso de las habilidades sociales para decidir qué trabajar, así como así como aceptar las normas y lo elegido por el grupo.
---	---	---	---

Hibridación de modelos pedagógicos: Educación Deportiva y Comprensivo

En primer lugar, cabe destacar que el alumnado con el que se ha llevado a cabo esta Unidad de Programación Didáctica ya ha trabajado anteriormente con algunos elementos de estos modelos, tales como la creación de equipos estables, la participación en temporadas deportivas, el enfoque táctico en las tareas y la asignación de roles dentro de los equipos.

Al hibridar estos modelos, no se han aplicado de una manera pura, sino que se han adaptado sus elementos y características principales para dar respuesta a la demanda del alumnado, no perdiendo la esencia de los mismos.

Siguiendo a diversos autores como Méndez (2009), Fernández-Río et al. (2016) y Fernández-Río, et al. (2018), los principales elementos de estos modelos pedagógicos que se han empleado son:

Modelo Comprensivo

El enfoque de este modelo es partir del “qué hacer” para luego llegar al “cómo hacerlo” con el objetivo de lograr un aprendizaje más significativo. Es por ello que se partirá de la enseñanza táctica para luego incorporar la técnica. Esto no significa dejar de lado la técnica, pues en palabras de Thorpe (2001), “la técnica es segunda pero no secundaria”.

Además, durante las actividades y juegos, los grupos serán reducidos, aumentando el tiempo de juego efectivo del alumnado y su interacción con el balón. Esto favorecerá la comprensión táctica tanto en defensa como en ataque.

Muchos de estos juegos serán modificados, amplificando aquellos aspectos que se han considerado trabajar en cada momento y focalizando en ellos la atención del alumnado, pero siempre manteniendo la esencia del deporte.

Otra parte fundamental del modelo será la reflexión del alumnado. Esto se conseguirá mediante paradas pedagógicas en las que el maestro formule preguntas orientadas a llegar a soluciones a los problemas (tácticos sobre todo, pero también técnicos) que han ido surgiendo.

Por último, las sesiones en las que este modelo es más evidente (las seis primeras sesiones) tienen una estructura común: se comienza con un juego deportivo, a modo de calentamiento, en el que se presente un problema táctico; pasamos a la parte de conciencia táctica, donde se hará una parada para reflexionar, a través de preguntas, sobre este problema; a continuación se pondrá el foco en el aspecto técnico a trabajar; se volverá al juego del principio, en el que pondremos en práctica la técnica trabajada; y se finalizará con otro proceso de reflexión.

De esta manera primero se juega, a través de preguntas se comprende qué habilidad técnica se necesita (en un contexto real en el que se ve su aplicabilidad), se practica esa habilidad técnica, y por último se vuelve a la situación de juego para aplicarla.

Modelo de Educación Deportiva

La Unidad de Programación Didáctica tendrá la estructura de una temporada deportiva: periodo de pretemporada (trabajo técnico y táctico, primero dirigido por el maestro y luego dejándoles autonomía para decidir); una competición a modo de liguilla, en la que todos los equipos juegan contra todos; y un reconocimiento final.

Otra de las características de este modelo es la formación de agrupamientos estables durante todas las sesiones. De esta manera, se crearán grupos durante la primera sesión que permanecerán inalterados mientras dure la Unidad de Programación Didáctica. Estos agrupamientos estables favorecen otro de los elementos del modelo: la afiliación.

La afiliación será el sentimiento de pertenencia a un equipo, favoreciendo las relaciones sociales y la empatía entre los compañeros. Para favorecer este sentimiento existen algunas técnicas como la búsqueda de un nombre para el equipo o la creación de un baile o haka.

Además, se establece una serie de roles con diferentes responsabilidades. En el caso de esta experiencia, el rol de árbitro será fundamental, pues al ser el alumnado quien cumple este papel comprobaremos el grado de asimilación de las normas y trabajaremos el respeto a los demás, la iniciativa y el sentido crítico. Para desarrollar esta labor, se introduce al alumnado a



las normas del baloncesto 3x3, las cuales van a estar disponibles para consultar cuando sea necesario.

Este modelo requiere una gran preparación previa por parte del maestro, entre otras cosas por el material que se debe preparar antes de las clases. En este caso se prepararon: carteles con los aspectos técnicos más relevantes (pase, tiro y bote), las normas básicas del baloncesto 3x3 y la tipificación de las faltas e infracciones, que permanecieron pegados en la pared del pabellón de modo que fueran visibles; un cuaderno para cada grupo para usarse durante la fase de práctica autónoma, que incluía una copia de estos carteles y un dossier de juegos y actividades para el trabajo técnico-táctico; hojas de arbitraje en las que el alumnado llevaba a cabo la recogida de datos de los partidos jugados; y una tabla de clasificación donde se registraban los datos de los partidos y el calendario de enfrentamientos.

Por último, y como elemento de trabajo común a ambos modelos, se dio una gran importancia al trabajo del *fair play* a través de actuaciones como rituales de saludo al equipo rival antes de los partidos y de felicitación después de los mismos o la posibilidad de conseguir puntos extras si se cumplía con el juego limpio.

Sesiones

La Unidad de Programación Didáctica planteada consta de un total de catorce sesiones de entre 45' y 1h. Debido a que la gran mayoría del alumnado conocía algunos elementos del deporte pero no lo había practicado nunca (cumpliendo las reglas básicas), se comenzó desde un nivel muy básico.

Por un lado, en cuanto a la táctica, se siguió una progresión de complejidad creciente. Esto se llevó a cabo mediante la introducción tardía del bote. Al comenzar en las primeras sesiones sin permitir el bote (ni desplazarse con el balón) se eliminó carga técnica y se facilitó la comprensión táctica (desmarques, búsqueda de líneas de pase, cubrir huecos, etc.) así como el trabajo en equipo (necesitan al resto de jugadores para avanzar y conseguir los objetivos). A continuación, y para introducir la norma de los "pasos", se permitió al alumnado dar un máximo de dos pasos con el balón, aún sin introducir el bote. Por último, se incluyó la habilidad del bote, permitiendo algo más de juego individual.

Por otro lado, en cuanto a la progresión técnica, se comenzó trabajando la habilidad de pase, después se introdujo el lanzamiento a canasta y, por último, el bote.

Durante las primeras seis sesiones se aprecia una gran influencia del Modelo Comprensivo, buscando que el alumnado entienda los principios tácticos del baloncesto, así como un dominio básico de las habilidades de pase, lanzamiento y bote. A continuación destacan los elementos del Modelo de Educación Deportiva y vemos cómo de la sesión siete a la nueve el alumnado trabaja de manera autónoma y juega partidos amistosos. Seguidamente se pasa a la competición en forma de ligilla durante las sesiones diez a trece. Por último, en la sesión catorce, se lleva a cabo el evento final, con ambiente festivo.

Sesión 1

Objetivo: introducir la técnica de pase e iniciar al alumnado en los principios tácticos de conservación del balón y desmarque.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Se introduce la Unidad de Programación Didáctica y el trabajo que se va a llevar a cabo. Se crean cuatro equipos de seis personas que se mantendrán estables durante todas las sesiones.

Juego deportivo: "Los diez pases". Siguiendo los equipos formados al principio de la sesión, se colocan dos equipos, enfrentados, en una mitad de la pista de baloncesto, y los otros dos equipos en la otra mitad. El objetivo es dar diez pases entre los jugadores del equipo sin perder la posesión (no se puede ni botar ni andar si tienes el balón, solo pivotar). La posesión se pierde si se falla un pase, el balón bota fuera o la persona con el balón pisa fuera o sobre la

línea. Para evitar faltas, se incluye la norma de que no se puede tocar a la persona en posesión del balón, de modo que la manera de robar la pelota es atraparla en el aire al interceptar un pase. Con estas dos últimas normas estamos introduciendo al alumnado en las reglas del baloncesto: si quien tiene la posesión pisa fuera, aunque el balón esté dentro, se considera fuera; y el contacto físico está muy restringido en baloncesto. Igualmente, no vale devolver un pase a quien te ha pasado la pelota, favoreciendo una participación más igualitaria de todo el alumnado.

Conciencia táctica: esta fase de la sesión cambia con cada grupo, pues las preguntas dependerán de los problemas tácticos que se hayan detectado. A modo de ejemplo se podrían hacer preguntas del tipo: ¿qué problemas encontráis para conseguir un pase? ¿Qué podrías hacer para facilitar a un compañero que te pase la pelota?

Ejecución de la habilidad: se les va a explicar la técnica de pase picado y pase de pecho. Para ello se utiliza un cartel explicativo (ver Figura 1), que quedará pegado en la pared al lado de la pista de baloncesto. A continuación se les pide que se dividan en los 4 equipos y se pongan en círculo. El objetivo será darse pases, primero de pecho y luego picados. Cuando alguien realiza el pase los demás deben estar atentos para ayudar al compañero en caso de que no siga la técnica explicada.

Figura 1

Fundamentos técnicos para realizar el pase.



Juego deportivo: se vuelve al juego de “Los diez pases”, pero esta vez se pide al alumnado que centre la atención en seguir la técnica cuando dé un pase.

Reflexión final: de nuevo, depende de lo que haya ocurrido durante la sesión, pero a modo de ejemplo: ¿qué tipo de pase será mejor usar cuando mi compañero está cerca de mí? ¿Y cuando está lejos?



Sesión 2

Objetivo: desarrollar la técnica de pase y trabajar los principios tácticos de conservación del balón y desmarque hacia zonas determinadas.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Juego deportivo: “Pisar el aro”. La clase dividida en los cuatro equipos y dos equipos en cada mitad de la pista. Se colocan aros de manera aleatoria por el suelo. El objetivo será darse pases entre los compañeros sin perder la posesión. Si un equipo consigue dar cuatro pases a algún compañero que esté dentro de un aro, consigue un punto.

Conciencia táctica: realizar preguntas del tipo ¿pasarías la pelota a un compañero con un rival cerca? ¿Y si el rival está entre tu compañero y tú?

Ejecución de la habilidad: se explica la técnica del pase sobre la cabeza (ver Figura 1). Se divide la clase en los cuatro grupos y juegan al “Mareo”. Uno en el centro y los demás se dan pases. Si la persona del centro toca la pelota se cambia el puesto con quien la hubiese lanzado.

Juego deportivo: se vuelve a jugar a “Pisar el aro”, pero si quien recibe el balón dentro del aro es mediante un pase sobre la cabeza, contará doble.

Reflexión final: preguntas del tipo ¿qué tipo de pase usarías si hay un rival entre tu compañero y tú?

Sesión 3

Objetivo: introducir al alumnado en la técnica de lanzamiento y el principio táctico de avanzar hacia el objetivo.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Juego deportivo: “Golpea el tablero”. En esta ocasión se utilizarán las dos pistas de baloncesto de las que disponemos, y cada grupo trabajará en una mitad. Cada grupo de seis se divide en dos equipos de tres. El objetivo será, empezando desde el medio campo, ir dando pases a los compañeros hasta acercarse al tablero, lanzar y golpearlo. Con golpear al tablero es suficiente para conseguir el punto. El otro equipo tratará de ganar la posesión con las normas de las sesiones anteriores.

Conciencia táctica: preguntas del tipo ¿hacia dónde será mejor desmarcarme para avanzar hacia el objetivo?

Figura 2

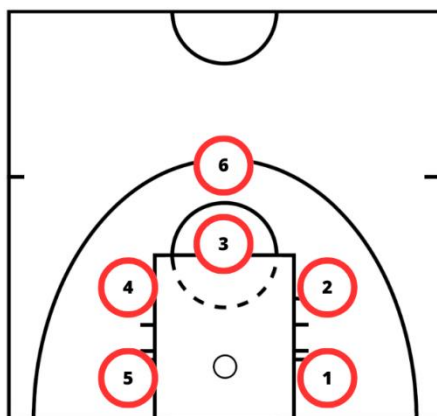
Fundamentos técnicos para realizar el lanzamiento a canasta.



Ejecución de la habilidad: se explica la técnica de lanzamiento a canasta con la ayuda de un cartel (ver Figura 2), que quedará pegado en la pared para que el alumnado pueda consultarlo. A continuación cada uno de los cuatro equipos jugará en su mitad de pista al juego “La bombilla” (ver figura 3). Consiste en crear puntos de lanzamiento alrededor de la canasta. Cada vez que encestas desde un punto pasas al siguiente. Si fallas el lanzamiento, se pasa de turno y cuando te vuelva a tocar sigues desde donde has lanzado. Se pide al alumnado que se centre en ejecutar la técnica que se ha explicado.

Figura 3

Juego “La bombilla”



Juego deportivo: se vuelve al juego “Golpear el tablero” pero ahora, si solo se golpea al tablero se consigue un punto y si se encesta se consiguen tres puntos.

Reflexión final: preguntas del tipo ¿Cuándo será buena opción tirar a canasta? ¿Y pasar a un compañero?

Sesión 4

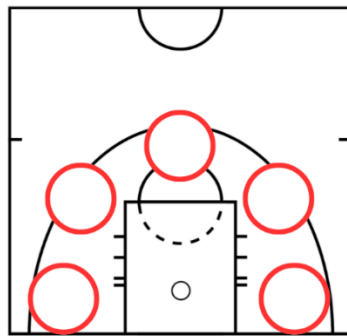
Objetivo: desarrollar la técnica de lanzamiento y el principio táctico ofensivo de conseguir el objetivo.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Juego deportivo: “Zonas de ataque” (ver figura 4). Al igual que en la sesión anterior, cada equipo utilizará una mitad de las pistas de baloncesto y se dividirán en dos grupos de tres. Se colocan cinco aros grandes alrededor de la canasta. El objetivo será dar un mínimo de cinco pases y después un pase a algún compañero dentro de uno de los aros. Si se consigue, el equipo gana un punto. A continuación desde ese aro y sin oposición, el jugador que ha recibido el balón tira a canasta y, si encesta, consigue un punto extra. El otro equipo tratará de robar la posesión con las normas de las sesiones anteriores.

Figura 4

Juego “Zonas de ataque”.



Conciencia táctica: preguntas del tipo ¿qué puedo hacer si un rival me está cubriendo?

Ejecución de la habilidad: se hace un repaso de los elementos básicos de la técnica de tiro y se juega al juego “El 21”. El objetivo será llegar a veintiún puntos. Se podrán encestar canastas desde dentro del arco (2 puntos), desde fuera del arco (3 puntos) o tiros libres (1 punto). El primer jugador empieza desde el tiro libre. Cada vez que se enceste se consiguen los puntos correspondientes y se vuelve a tirar, desde el tiro libre. Si se falla, el siguiente jugador deberá ir a por la pelota y lanzar desde donde la haya cogido.

Juego deportivo: se vuelve al juego “Zonas de ataque” y se pide al alumnado que se centre en emplear la técnica de lanzamiento correcta que se ha estado practicando.

Reflexión final: preguntas del tipo ¿se desvía la pelota al lanzar a canasta? ¿Qué podrás hacer para evitarlo?

Sesión 5

Objetivo: iniciar al alumnado en la técnica de bote y trabajar el concepto de amplitud del campo.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Juego deportivo: de nuevo cada uno de los cuatro grupos en una mitad del campo, en dos equipos de tres. Se introduce la posibilidad de botar por primera vez pero solo se les explica la norma de que si han cogido el balón después de haber estado botando, no pueden volver a botar. Se juega un partido de 3vs3. Se les explica el método de puntuación del baloncesto 3vs3:

tanto las canastas de campo como los tiros libres valen un punto, mientras que las canastas desde fuera del arco valen dos puntos.

Conciencia táctica: preguntas del tipo ¿por dónde hacíais los ataques? ¿Usabais los laterales del campo?

Ejecución de la habilidad: se explica la técnica de bote, ayudados de un cartel (ver figura 5) que se pegará en la pared para que el alumnado pueda consultarlo. Todo el grupo junto juega al “Robabalón”. Todo el alumnado, menos dos (los roba-balones), van botando su balón sin salir de la pista de baloncesto y sin parar de botar. Los roba-balones deberán intentar robar un balón a cualquier compañero. Para ello, será suficiente con que toquen el balón, pero sin que haya contacto físico. Si un roba-balón roba el balón a otro compañero, estos se cambian los roles.

Figura 5

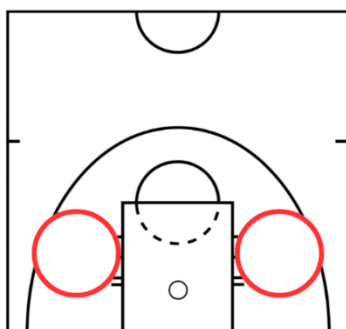
Fundamentos técnicos para realizar el bote.



Juego deportivo: vuelven a jugar los partidos de 3vs3. En este caso, se incluyen dos aros grandes por dentro del arco y a los laterales de la canasta (ver figura 6). Si se consigue una canasta desde esos aros se gana un punto extra.

Figura 6

Partido 3vs3 con aros a ambos lados de la canasta.





Reflexión final: preguntas del tipo ¿cuándo es mejor atacar por el centro de la pista? ¿Y por los laterales?

Sesión 6

Objetivo: desarrollar la técnica de bote y profundizar en el concepto de amplitud del campo.

Criterios de evaluación: 2.2. y 2.3.

Juego deportivo: igual que en la sesión anterior, partidos de 3vs3.

Conciencia táctica: preguntas del tipo ¿qué opciones hay cuando todos mis compañeros están cubiertos?

Ejecución de la habilidad: toda la clase junta juega al “Intercambio de balones”. Cada alumno con un balón, botando por la pista de baloncesto. Cuando dos alumnos se encuentran dicen “intercambio de balones” y desde ese momento deben dar tres botes sincronizados y cada uno dejará su pelota botando en el sitio y cogerá la del compañero, para seguir botando cada uno con la pelota del otro.

Juego deportivo: se vuelve al partido 3vs3 pero con una modificación en el campo de juego. El campo se divide longitudinalmente en 3 zonas y cada zona será ocupada por un jugador de cada equipo. Cada jugador tendrá que jugar únicamente por su zona, sin poder invadir la de los rivales. Una variante es dejar al equipo atacante tener un máximo de dos jugadores en cada zona. De esta manera se crean situaciones de superioridad numérica que tienen una gran implicación táctica.

Reflexión final: preguntas del tipo ¿qué puedo hacer cuando mi equipo ataca en superioridad? ¿Y si estoy defendiendo en inferioridad numérica?

Sesión 7

Criterios de evaluación: 1.4. y 3.1.

En esta se empieza a aplicar con más claridad el Modelo de Educación Deportiva. Primero se explican las normas específicas del baloncesto 3vs3, así como la tipificación de las faltas, las infracciones y sus correspondientes sanciones. Se hace apoyado por carteles (ver figura 7) que quedan pegados en la pared y que el alumnado va a poder consultar. También se entrega a cada grupo un cuaderno en el que aparecen todos los carteles que están pegados en la pared (técnica de pase, lanzamiento y bote, reglas del baloncesto 3vs3 y faltas, infracciones y sanciones) y un dossier de juegos y actividades para el trabajo técnico-táctico.

Figura 7.
Reglas del baloncesto 3x3.

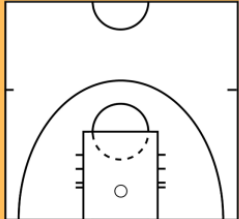
BALONCESTO

REGLAS 3x3



ÁREA DE JUEGO

Se juega en la mitad de una pista de baloncesto



JUGADORES

Cada equipo tiene 3 jugadores en pista y 1 o 2 sustitutos

COMIENZO DEL JUEGO

La posesión inicial se elige por sorteo. El equipo que gana sale del arco, recibe un pase del otro equipo y comienza el partido.

CÓMO SE JUEGA EL BALÓN

- Cuando un equipo gana la posesión, el balón debe salir del arco antes de anotar
- Después de un punto, el equipo que no ha marcado se sale del arco y se reanuda el juego tras recibir un pase del otro equipo.

PUNTUACIÓN

- Los tiros libres y las canastas desde dentro del arco valen 1 punto
- Las canastas desde fuera del arco valen 2 puntos

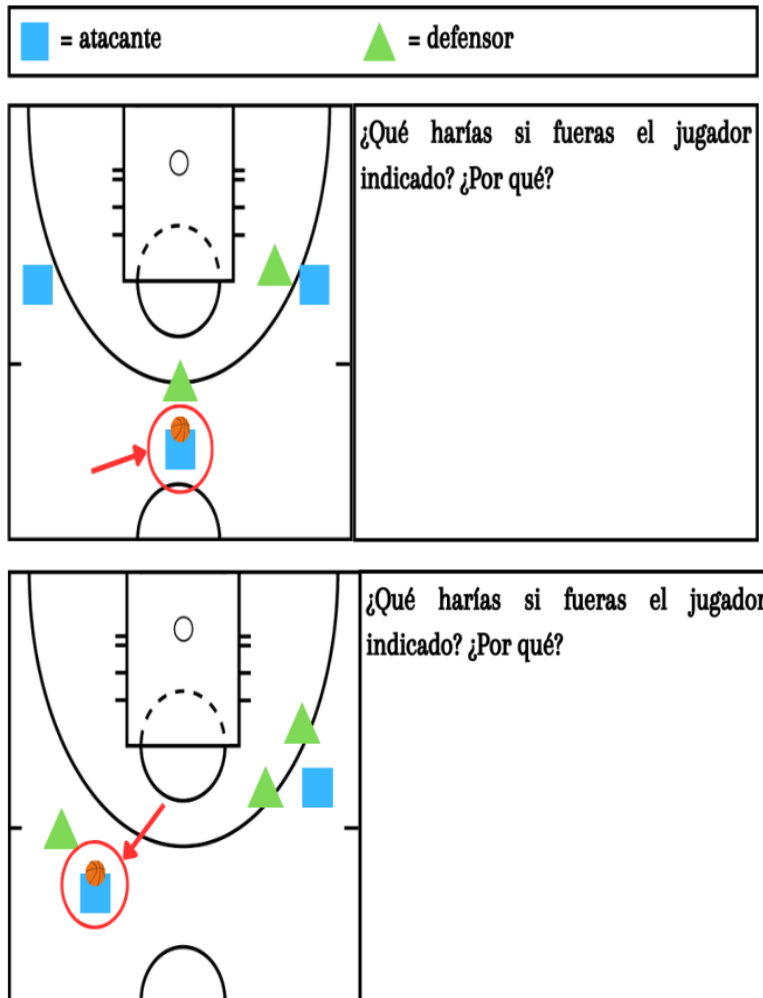
A cada grupo se le asigna una zona de entrenamiento (medio campo de las pistas de baloncesto), donde llevarán a cabo sus entrenamientos de manera autónoma. Es el propio alumno el que decide qué trabajar, teniendo que llegar a acuerdos dentro del equipo y reflexionando sobre sus puntos fuertes y débiles. De igual modo deben trabajar en los elementos para crear afiliación: creación de haka y búsqueda del nombre para el equipo.

Los últimos quince minutos de la sesión se dedican a partidos amistosos (tres partidos de cinco minutos). Por primera vez, se va a enfrentar un equipo contra otro en partidos de 3vs3. Puesto que los equipos son de seis personas, en todo momento habrá tres jugadores y tres suplentes por equipo. La función de los jugadores de ambos equipos que estén de suplentes será la de formar un comité arbitral que se encargue del partido de sus compañeros. Cada dos minutos se harán dos sustituciones por equipo de tal manera que todos los miembros del equipo ejerzan varias veces de árbitros y de jugadores.

Además, se les entregará una ficha con situaciones tácticas en superioridad numérica (ver figura 8) en las que se les pide que contesten qué harían en las situaciones planteadas y que deberán entregar en la próxima sesión.

Figura 8

Ejemplo de fichas con situaciones tácticas.



Sesiones 8 y 9

Criterios de evaluación: 1.4. y 3.1.

Va a seguir la misma estructura de la sesión siete, dejando un primer momento de entrenamiento autónomo de los equipos, que deberán recordar los partidos ya jugados para decidir qué trabajar. Y una segunda parte de partidos amistosos en los que todos tendrán la función de árbitros y jugadores.

Durante esta segunda fase se les introducen las hojas de arbitraje (ver figura 9), en las que se van a recoger datos sobre faltas, puntuaciones y *fair play*.

Figura 9
Hoja de arbitraje.

HOJA DE ARBITRAJE																																													
EQUIPO ARBITRAL:																																													
EQUIPO A:							EQUIPO B:																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">JUGADORES</th> <th style="width: 50%;">FAIR PLAY</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>							JUGADORES	FAIR PLAY															<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">JUGADORES</th> <th style="width: 50%;">FAIR PLAY</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>							JUGADORES	FAIR PLAY														
JUGADORES	FAIR PLAY																																												
JUGADORES	FAIR PLAY																																												
FALTAS: 1 2 3 ✌️ 4 5 ✌️ 🏀 6+							FALTAS: 1 2 3 ✌️ 4 5 ✌️ 🏀 6+																																						
PUNTUACIÓN											MARCADOR FINAL:																																		
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		A																																
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		B																																

Igual que en la sesión anterior, se les entregará una ficha cada día con situaciones tácticas (ver figura 8) que deberán resolver. La primera de ellas con situaciones de igualdad numérica y la segunda en situaciones de inferioridad numérica.

Sesiones 10, 11, 12 y 13

Criterios de evaluación: 1.4., 2.2., 2.3., 3.1. y 3.2.

Durante estas sesiones se va a llevar a cabo el campeonato. Se les presenta la tabla clasificatoria y el calendario, que estarán pegados en la pared junto a los carteles.

La organización hará que siempre haya dos equipos jugando entre sí, un equipo encargado del material y el arbitraje y un tercer equipo entrenando de manera autónoma, tal como se indicará en el calendario.

En cada sesión se jugarán tres partidos de diez minutos, de tal forma que todos los equipos jugarán, al menos, un partido en cada sesión, pero también ejercerán de árbitros o tendrán tiempo de entrenamiento autónomo en el que planificar las tácticas a seguir.

Las formas que tendrán los equipos de conseguir puntos serán:

- Ganar un partido: 3 puntos
- Empatar un partido: 2 puntos
- Perder un partido: 1 punto
- Todo el equipo se comporta con deportividad y fair play: 1 punto



El sistema de puntuación está pensado para que todos los equipos consigan puntos en cada partido, reduciéndose la distancia entre unos y otros en la clasificación y haciendo el campeonato más interesante y motivante para todos los equipos.

Sesión 14

Criterios de evaluación: 1.4., 2.2., 2.3., 3.1. y 3.2.

Se culmina con una festividad. Se lleva a cabo una entrega de diplomas a cada equipo, destacando aspectos como: haka más creativa, mejor equipo arbitral, equipo con mayor *fair play*, trabajo en equipo o nunca rendirse. De esta manera se quita peso a la carga competitiva, no dando la mayor importancia al hecho de ganar o perder más partidos.

Se finaliza con partidos amistosos en los que el maestro hace nuevos equipos, de tal manera que el alumnado juega con nuevos compañeros y se fomenta un ambiente festivo y de disfrute.

Evaluación

Siguiendo a Fernández-Rio et al. (2016) la evaluación en el Modelo Comprensivo debe ser “auténtica”, esto es, durante la práctica deportiva y en situaciones reales de juego, dando la oportunidad al alumnado de poner en práctica lo aprendido en contextos reales y no en situaciones estandarizadas.

Para la evaluación llevada a cabo por el maestro se utilizaron: una rúbrica (ver tabla 2), con la que se evaluaron los aspectos tácticos de defensa y ataque (referente a los criterios de evaluación, en adelante CE, 2.2. y 2.3.), el *fair play* (CE 1.4., 3.1. y 3.2.) y el conocimiento de las normas (CE 3.2.); y una lista de control (ver tabla 3), con la que se evaluó la correcta realización o no los componentes técnicos del pase, el tiro y el bote (CE 2.2. y 2.3.). Los criterios de calificación asignados a cada uno de estos instrumentos de evaluación son: 60% la rúbrica y 30% la lista de control. El 10% restante corresponde a la escala de autoevaluación (ver figura 10) que se detalla más adelante.

Tabla 2

Rúbrica de evaluación de aspectos tácticos, fair play y normas.

	10 puntos	7 puntos	4 puntos	0 puntos
Tácticas de ataque	Resuelve situaciones tácticas de ataque en inferioridad, igualdad y superioridad numérica	Resuelve situaciones tácticas de ataque en igualdad y superioridad numérica	Resuelve situaciones tácticas de ataque en superioridad numérica	No resuelve situaciones tácticas de ataque
Tácticas defensivas	Resuelve situaciones tácticas defensivas en inferioridad, igualdad y superioridad numérica	Resuelve situaciones tácticas defensivas en igualdad y superioridad numérica	Resuelve situaciones tácticas defensivas en superioridad numérica	No resuelve situaciones tácticas defensivas
<i>Fair play</i>	Siempre sigue las normas de <i>fair play</i> , dando la mano a los rivales y no intentando hacer trampas	No sigue las normas de <i>fair play</i> en una ocasión	No sigue las normas de <i>fair play</i> en dos ocasiones	No sigue las normas de <i>fair play</i> en tres o más ocasiones
Conocimiento de las normas	Conoce las normas de juego relativas a: quién y desde donde se inicia el juego; tipo de faltas y sanciones; valor de cada canasta; y cuando se puede o no se puede anotar.	Conoce los aspectos relativos a tres de las cuatro normas anteriores	Conoce los aspectos relativos a dos de las cuatro normas anteriores	Conoce los aspectos relativos a una o ninguna de las cuatro normas anteriores

Tabla 3

Lista de control de los aspectos técnicos.

Alumno/a	Pase		Tiro		Bote	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No

Estos aspectos se evalúan durante los partidos, ya sean amistosos o de campeonato, pero siempre durante el juego. En el caso de las tácticas de ataque y defensa, la evaluación también se apoya en la resolución de las fichas de situaciones tácticas entregadas durante las sesiones siete, ocho y nueve.

Para la evaluación del conocimiento de las normas resulta especialmente interesante observar al alumnado cuando está ejerciendo el rol de árbitro, pues será ahí cuando demostrará el conocimiento que tiene de la normativa y su aplicación en los partidos.

Por otro lado, y con el objetivo de llevar a cabo una evaluación formativa, se entrega al alumnado una escala de autoevaluación (ver Figura 10) en la que se detallan varios ítems relativos a: técnica, táctica, respeto y *fair play*. Además, se incluye un espacio para la reflexión del alumnado y otro para recibir el *feedback* del maestro. Esta ficha se entrega en la sesión siete y el alumnado la irá rellenando a medida que vaya alcanzando los ítems.

Figura 10

Escala de autoevaluación.

ESCALA DE AUTOEVALUACIÓN		
NOMBRE: _____		
Pon una X donde corresponda:		
TÉCNICA	Sigo la técnica de tiro	
	Realizo correctamente el pase de pecho	
	Realizo correctamente el pase picado	
	Realizo correctamente el pase sobre la cabeza	
	Pido el balón con un gesto de la mano	
	Realizo fintas correctamente	
	Pivoto correctamente	
	Boto usando los dedos	
	Empujo el balón, no lo golpeo	
TÁCTICA	Me desmarco para ayudar a mis compañeros	
	Defiendo colocándome entre la pelota y el objetivo	
	Cubro y persigo a mi rival	
RESPETO Y FAIR PLAY	Respeto a los demás	
	Saludo y doy la mano al rival antes y después de cada partido	
	Animo a mi equipo	
	Intento mejorar	
REFLEXIÓN PERSONAL SOBRE LOS ASPECTOS A MEJORAR		
FEEDBACK DEL PROFESOR		



Con ella, se permite al alumnado conocer aquello que el maestro espera que consigan, a la vez que son conscientes del punto en el que se encuentran. Además, ofreciendo un espacio para la reflexión, se fomenta su espíritu crítico y les ayuda a fijarse metas. Por último, el apartado del *feedback* del maestro les puede hacer ser conscientes sobre aspectos que no tengan bien adquiridos.

Respecto al *feedback*, el alumnado necesita “recibir la retroalimentación cuando todavía tiene alguna razón para seguir trabajando y mejorando la actividad” (Morales y Fernández, 2022, p. 53). Esto quiere decir que es importante que se reciba antes de acabar la Unidad de Programación Didáctica, de tal manera que se ofrezca la oportunidad de asimilarlo y poner en práctica las correcciones oportunas. Por lo tanto, se deberá ir dando el *feedback* a medida que avancen las sesiones, no cuando ya hayan finalizado las mismas.

REFLEXIONES FINALES

Una vez puesta en práctica la propuesta se compararon los resultados obtenidos con los propios de anteriores experiencias del maestro, en las que no se utilizaron los modelos pedagógicos para la iniciación deportiva. Las diferencias observadas podrían explicarse de la siguiente manera.

La introducción tardía del bote redujo mucho el juego individual y favoreció el juego en equipo. Esto es debido a que, para avanzar, se necesitaba a los compañeros. Al interiorizar de tal manera el juego en equipo, se convirtió en parte de sus tácticas, las cuales mantuvieron incluso cuando ya se podía botar. Esto favoreció una participación bastante igualitaria de todo el alumnado, independientemente del nivel de destreza motriz.

En experiencias anteriores de enseñanza del baloncesto se había observado que el alumnado cometía gran parte de las faltas al intentar robar el balón a los rivales mientras estos botaban. Estas faltas también se redujeron en gran medida gracias a la introducción tardía del bote, pues el alumnado defensor se centró en cortar pases más que en robar el balón durante el bote.

En cuanto al control de la excesiva competitividad y los conflictos que surgían de ella, también se observó un descenso significativo, lo cual se relacionó con los siguientes factores: la existencia de la falta técnica, la cual no permite ese tipo de actitudes hacia rivales ni árbitros; la norma de tener que darse la mano con el equipo rival al inicio y final de los partidos, siendo necesario también desear buena suerte o felicitar por el desempeño; la reflexión sobre los conflictos que aparecieron durante las sesiones; y empatizar con la labor arbitral.

Por último, se observó cómo el alumnado incorporó tanto las habilidades técnicas como el cumplimiento de las normas cuando jugaban al baloncesto durante el tiempo de recreo.

Como propuesta de mejora para el futuro se plantea la introducción de diferentes roles dentro de los equipos (capitanes, preparadores físicos, periodistas, etc). De esta manera ampliaría el trabajo competencial, tan presente en el marco normativo y con gran peso dentro de los modelos pedagógicos.

AGRADECIMIENTOS

A Paula, por su constante apoyo. A Iván y Diego, por ser los que señalaron el camino que ahora estoy recorriendo.

REFERENCIAS

- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Estrada-Oliver, L., Wahl Alexander, Z. ., & Meléndez Nieves, A. (2023). Evaluación de la Actividad y Aptitud Física en el Modelo de Educación Deportiva: Revisión Sistemática. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, 437(4), 10–47. <https://doi.org/10.55166/reefd.v437i4.1070>

- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. & Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-75. <https://doi.org/10.55166/reefd.v0i413.425>
- Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá, D. y Pérez-Pueyo, A. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 423, 57-80. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>
- González-Víllora, S., Evangelio Caballero, C., Guijarro Jareño, E. & Rocamora Ortega, I. (2020). *Innovando con el modelo de Educación Deportiva: si buscas resultados distintos, no eduques de la misma manera*. Aula Magna.
- González-Víllora, S., Fernández-Río, J. y Sierra-Díaz, M. J. (2021). *Modelos Centrados en el Juego para la Iniciación Comprensiva del Deporte*. Morata.
- Hastie, P. A. y Curtner-Smith, M. D. (2006). Influence of a hybrid Sport Education-Teaching Games for Understanding unit on one teacher and his students. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 11(1), 1-27.
- Mingorance, A. y Lisbona, M. (2009). Unidad didáctica sobre baloncesto desde un enfoque comprensivo en Educación Física. En Méndez, A. et al. (2009): *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (pp. 179-206). Wanceulen.
- Méndez, A. et al. (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Wanceulen.
- Méndez, A. et al. (2011). *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Wanceulen.
- Morales, M. y Fernández, J. (2022). *La evaluación formativa. Estrategias eficaces para regular el aprendizaje*. SM.
- Navarro, D., Collado, J. A. y Pellicer, I. (2020). *Modelos pedagógicos en Educación Física*. Amazon
- Pérez-Pueyo, A., Hortigüela Alcalá, D., y Fernandez-Rio, J. (coords.) (2021). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.
- Thorpe, R. (2001). Rod Thorpe on Teaching Games for Understanding. En Kidman, L. (2001): *Developing decision makers: An empowerment approach to coaching* (pp. 22-36). Cris-tchurch.